

私説三国志

FM TOWNS

98・286

メインマニュアル

★私説三国志の特徴

約1000人の武将達が登場します。

全武将をプレイヤーが何人でも担当できます。

プレイヤーの担当する将は月ごとに自在に設定できます。

CPU将を主君とすれば、功績や信頼度に応じて出世が可能です。

上下の家臣関係は構造化対応しています。

約50種類の官位があり、官位関係は構造化させています。

それぞれの官位は、家臣に相応の官位を任じたりできます。

丞相や大將軍・大都督などの特別職は主君に代わり軍事指令可能です。

官位による序列で城の指揮権が変化していきます。

独立軍閥君主は、皇や王を名乗ったり、一部の官位を自称できます。

皇帝や王の称号は、「魏吳蜀燕晋」など13種類の国号が使えます。

王の称号は国号が他の軍閥に使われていても、滞在地名で名乗れます（漢中王・会稽王等）。

外国武将（南蛮など5国）も登場し担当もできます（制限有り）

外国王は中国内の軍閥からの誘いや自らの意志で中国に侵攻したりします。

外国武将も中国内に出陣するか従軍となれば、他の中国将と同じに振る舞うことができます。

外国武将を除いて自由に仕官できます。

在野で機を待つことや、未誕生将となって誕生し成人するまで待てます。

在野から独立軍閥を結成したりできます。

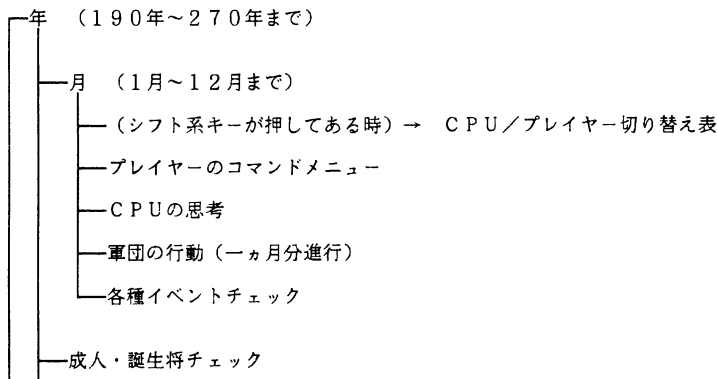
軍閥君主でも、他の軍閥の家臣となることもできます。

家系や主従構造（家臣図）を把握しやすくする為、構造化図にして閲覧できます。

プレイヤーに限り、プレイヤー将の家臣系は自在に主従関係を変更できます。

ハードディスクインストール可能

◆ゲームの流れ



★ T O W N S 版 動作条件

富士通(株) TOWNS システムソフトウェア V2. 1 (L10 か L20) 必要
メインメモリ 2MB 以上必要
フロッピーディスクドライブ 2 台必要
フロッピーディスク (2HD) 4 枚必要 (フロッピー運用時)
キーボード必要

★ 9 8 - 2 8 6 版 動作条件

NEC 98VM/UV 以降 EPSON 286V 以降
MS-DOS Ver 3. 3 必要
メインメモリ 640KB 必要
400ラインアナログカラーディスプレイ必要
16色専用 (必要)
フロッピーディスクドライブ 2 台必要
フロッピーディスク (2HD) 4 枚必要 (フロッピー運用時)

★ T O W N S 版 ソフトウェアの起動方法

フロッピーディスクでの運用時

※キーボードを使用しますので接続しておいてください。

1. 空のフロッピーディスク (2HD) を 4 枚用意してください。
以後「起動ディスク」「プログラムディスク」「フェイスディスク」「データディスク」と呼びます。
2. TOWNS システムソフトウェアを CD から起動してください。
3. 「起動ディスク」を [ディスク] の [初期化] で、
「システムの複写」を [する] にして初期化してください。
4. 「プログラムディスク」「フェイスディスク」「データディスク」を [ディスク] の
[初期化] で、[システムの複写] を [しない] にして初期化してください。
5. 「私説三国志マスターディスク」を任意のドライブに入れアイコン表示させてください。
(Town s - M E N U 上で [ファイル] の [実行/開く] を実行)
6. 「セットアップ V2. 1 L20 専用」と
「セットアップ V2. 1 L10 専用」の二つのアイコンのうち、
所有の方を実行してください。セットアッププログラムが起動されます。
7. プログラムの指示に従って各ディスクをセットアップしてください。
8. 無事に終了しましたら、「起動ディスク」を A ドライブに入れて、
A ドライブから TOWNS を起動させてください。
起動してディスク交換のメッセージが表示されたら、
A ドライブにプログラムディスク、B ドライブにフェイスディスクを入れて下さい。

ハードディスクでの運用時

※キーボードを使用しますので接続しておいてください。

※念のためにハードディスクをバックアップしてからセットアップを行ってください。

☆ハードディスクへのセットアップの説明については、
「私説三国志マスターディスク」の「補足説明」をクリックしてください。

★ 9.8・286版 ソフトウェアの起動方法

フロッピーディスクでの運用時

1. 空のフロッピーディスク(2HD)を4枚用意して下さい。
以後「起動ディスク」「プログラムディスク」「フェイスディスク」「データディスク」と呼びます。
2. MS-DOSを起動させて下さい。
3. 「起動ディスク」をシステム付きで初期化して下さい。
例 [A>FORMAT B:/S]
4. 「プログラムディスク」「フェイスディスク」「データディスク」を初期化して下さい。
例 [A>FORMAT B:]
5. 「私説三国志マスターディスク」を任意のドライブに入れ、カレントディレクトリを、そのドライブに変更して下さい。
例 [A>B:]
6. フロッピーディスクセットアッププログラム [FDD. BAT] を実行して下さい。
例 [B>FDD]
7. プログラムの指示に従って各ディスクをセットアップして下さい。
8. 無事に終了したら、「起動ディスク」を1ドライブに入れて、リセットして下さい。
起動してディスク交換のメッセージが表示されたら、
Aドライブにプログラムディスク、Bドライブにフェイスディスクを入れて下さい。

ハードディスクでの運用時

☆既存のドライブに最低3MB程度以上の空き領域があれば、使用できます。

※念のためにハードディスクをバックアップしてからセットアップを行ってください。

1. MS-DOSを起動させてください。
 2. 「私説三国志マスターディスク」を任意のドライブに入れ、カレントディレクトリを、そのドライブに変更してください。
例 [A>B:]
 3. ハードディスクセットアッププログラム [HDD. BAT] を実行してください。
例 [B>HDD]
 4. プログラムの指示に従って、任意のハードディスク内にセットアップしてください。
 5. 無事に終了したら、私説三国志を起動していただくのですが、
MS-DOSの起動状況に以下の条件があります。
○常駐ソフトやデバイスドライバは一切設定しないでください。
○基本的に、MS-DOSの起動に関しては、フロッピーディスクかハードディスクに、
純粋なMS-DOSシステムのみの起動ディスクを作成してください。
例、[B>FORMAT C:/S]
○上記の条件を満たしてMS-DOSを起動してあれば、
私説三国志を起動する準備が整います。
 6. セットアップして作成された [S I S E T U] ディレクトリ内の
[S3. BAT] を実行してください。自動で起動します。
- ※ゲーム終了後にパソコンを継続使用する場合は、必ずリセットをしてください。

◆コマンドメニューの内容

☆トップの内容

情報 1	各種情報を閲覧
情報 2	“
軍事	軍団や直属兵の編成
行事	時間の進行等
人事	官位任命等
外交	金銀贈与等
緊急特命	緊急脱出等
専用特命	臣下の礼等
宣言	官位宣言等
システム	セーブや終了等

☆情報 1 の内容

全城情報	中国の全城の情報が見られます
武将情報	登録全武将が見られます
軍閥情報	現在の全軍閥の情報が見られます
軍団情報	現在の全軍団の情報が見られます
自己序列	プレイヤーと主君を同じとする将を官位で序列表示します
家臣序列	プレイヤーの家臣を官位で序列表示します
家臣所在	プレイヤーの家臣を滞在城・牢獄捕虜城・軍団・部隊捕虜先の順に表示します
家臣図	プレイヤーの家臣を家系譜のような構造図で表示し、自在に家臣同士の主従関係を築けます
主君図	プレイヤーの主君系を最上まで逆上り、最高君主からの家臣図を表示します（閲覧だけ可能）
家系譜	プレイヤーの親族や従兄弟などを最上まで逆上り、構造図で表示します（閲覧だけ可能） 登場武将中に親族などがいないければ、図は空白になります

☆情報 2 の内容

勢力地図	現在の中国内、軍閥の勢力を色で表現します 一つの塗られる範囲に複数の城が混在しているところは、規定の城の所属でしか塗られませんので注意してください
街道大河	道と川を表示します
地勢図	ゲーム内の中国の地形データをそのまま色分けしたものです
勢力道河	勢力地図に街道大河を上書きします（見づらいですが）
戦略戦術	左側に戦略地図、右側に戦術地図を表示し全城を閲覧できます
領土一覧	指定軍閥の現在の領土（城）を表示します
家臣所指	家臣所在の元将を選択できるタイプです
全捕虜表	全武将中、捕虜になっている将をすべて表示します
主君図指	主君図の元将を選択できるタイプです
家系譜指	家系譜の元将を選択できるタイプです

☆軍事の内容

城兵編成

司令官だけ実行可能
同城滞在で非軍団所屬將の直屬兵を編成します
精兵や弱兵を選び抜いたりできます
城の金銀（公金）が使用できます

私兵編成

余った一時兵は城の予備兵として残ります
同城滞在で非軍団所屬家臣の直屬兵を編成します
精兵や弱兵を選び抜いたりできます

移動軍団

プレイヤーの金銀（私財）が使用されます
余った一時兵は無くなってしまいますので注意して下さい
指定城の司令官か軍閥君主だけ実行可能

攻城軍団

道筋のある同軍閥城への移動軍団を編成します
指定城の司令官か軍閥君主だけ実行可能
道筋のある敵軍閥城への城攻め軍団を編成します

☆行事の内容

大宴会

軍閥君主のみ実行可能
家臣たちを集め（一時的に）て宴会を催します
少々忠誠が向上します

武芸大会

軍閥君主のみ実行可能
武術に長けた家臣たちを集め（一時的に）て
上位者と挑戦者が一騎打ちをします

時間進行

プレイヤーのコマンドを終了し、次に進行します

☆人事の内容

官位任命

家臣に官位を与えます
プレイヤー將の官位によって任命可能官位が決まります
より高い官位を与えることで忠誠が得られます

褒美

家臣に金銀を褒美として与えます

遺賢推挙

野に隠れる賢人や有能な將を推挙（知名度アップ）させます
名の知れている在野の士に使者を送り、賓客として招きます

招聘

家臣の官位を剥奪し野に落とします

官位剥奪

招聘は使者（家臣）がいらないとできません、
こちらは自ら訪問して礼を尽くします

三顧の礼

軍閥君主のみ実行可能
捕らえてある捕虜の処遇を決めます

捕虜処遇

☆外交の内容

兵糧借入

軍閥君主のみ実行可能。他軍閥から兵糧を借り入れます

金銀贈与

軍閥君主のみ実行可能。他軍閥に城の金銀（公金）を送ります

外国要請

軍閥君主のみ実行可能
外国の大王に將の金銀（私財）65535を送り、
その外国により定まっている城に向けて攻め入ってもらいます
システム軍閥領域に空きがないと出来ません

☆緊急特命の内容

非常呼出

他軍閥城に滞在する家臣を瞬時に呼び出します、
その家臣の兵は0になってしまいます

緊急脱出

強制的に退却軍団を編成できます

武力行使

プレイヤー將が他軍閥城に滞在するときに、
城攻め軍団を強制的に編成できます

☆専用特命の内容

仕官

滞在城の所屬軍閥君主に仕官を申し入れます

帰順

指定軍閥に降伏し、軍閥だったなら解体されます

臣下の礼

独立軍閥君主のみ実行可能
指定軍閥に降伏しますが、軍閥は解体されません

☆総合情報

全城情報	コマンドメニューのと同じ
武将情報	コマンドメニューのと同じ
軍閥情報	コマンドメニューのと同じ
軍団情報	コマンドメニューのと同じ
戦略戦術	コマンドメニューのと同じ
自軍情報	軍団情報で、情報1キーを押したのと同じ
自軍道筋	戦略移動の道筋があれば街道大河マップに黄色で上書きします 道筋がない軍団もありますので注意してください
自軍団将	この軍団に所属する全部隊長クラス、全従軍将を表示します
周辺情報	この軍団の大將の周辺の戦術マップと、 そこに展開している敵も含めた部隊長クラスを表示します
旗文字替	戦術マップでの部隊の旗文字として一文字表示されますが、 姓名のどちらを使用するかを変更します 初期モードは「第一字」です
旗速度替	戦術画面での部隊行動時の旗の表示速度を変更します

◆部隊メニューについて

軍団から部隊指令が出たときだけ、メニューとなります。
それ以外は、大將の近辺にて待機か戦略移動中です。
部隊長の意志で、待機中や戦略移動中に部隊メニューを出すことはできません。
大將の存在は他の部隊長にとって、部隊指令が出た時以外は絶対です。

☆進行

指定時間、メニューがくるのを飛ばすことができます
通常は「一日」でよいと思います

☆任務確認

部隊が進軍するルートとともに、確認します

☆退却任務

自己の判断で任務や進軍ルートを変更します

☆攻撃任務

自己の判断で任務や進軍ルートを変更します

☆戦術地図

軍団メニューと同じです

☆総合情報

軍団メニューと同じです

☆宣言の内容

中郎将	独立軍閥君主のみ実行可能。官位を自称します
上將軍	独立軍閥君主のみ実行可能。官位を自称します
車騎將軍	独立軍閥君主のみ実行可能。官位を自称します
独立宣言	一般将なら新軍閥になれ、麾下軍閥なら独立軍閥になります
王位宣言	独立軍閥君主のみ実行可能 国号が宣言地での地名をもとに王位を宣言します
皇帝宣言	独立軍閥君主のみ実行可能 当地（州単位）での国号が空いていないとできません

☆システムの内容

セーブ	指定した番号ファイル名でディスクにセーブできます 次からは「データーロード」から読み込め、続きができます データーファイルはTOWNS版と98・286版で完全互換です ※注意 一つのデーターファイルは約110KBの大きさがあります 残り容量が不足のときはセーブできません フロッピーディスクでの運用時は、データーセーブ専用、 新しいディスク（データーディスク）を初期化しておくことをお勧めします
終了	今のデーターを終了し、スタート時のメニューに戻ります
軍閥色替	軍閥の識別色を交換できます。劉協軍閥は変更できません
勢力図替	プレイヤー将にコマンドメニューが来たときに、 勢力地図を表示するかどうかです、初期モードは「表示」です
ズーム切替	街道大河・地勢図・勢力道河の左画面拡大表示を、 カーソル枠移動毎表示か任意表示かのスイッチです

◆軍団メニューについて

☆進行

指定時間、メニューがくるのを飛ばすことができます
通常は「一日」でよいと思います

☆部隊指令

戦術マップで指定同座標にいる部隊たちに一つの指令を出します
元座標となる部隊を指定し、任務を指定して、部隊（複数可）を指定します

☆集結指令

戦術マップの指定した座標に、指定した部隊（複数可）を集めます
どこに集まるかを指定し、任務を指定して、部隊（複数可）を指定します
このときの各部隊のルートは自動設定されます
遠い部隊（状況による）でルートが割り出せない時（戦術9 H E X ぐらい離れてる）は、
それらの部隊には指令ができませんので、「部隊指令」をお使いください

☆補給

軍団の所属軍閥の城に大将が戦術マップ上で存在していれば可能です
城の金銀兵糧を指定量、軍団に移せます

☆予定変更

軍団の任務を移動任務や攻城任務に変更したり目的城を変更したりできます
任務と目的城の変更は別にしてありますので必要なら両方実行してください
部隊順序の変更もできます

☆総退却

近隣の城を無差別に抽出し、
どこかに退却なり逃亡なりに任務を変更し道筋を設定します

☆移動再開

戦略移動中に敵に遭遇して自動的に部隊行動モードになった後などに、
戦略移動を再開するためのものです。道筋を再探索し登録します
移動軍団などで、味方城が通過点になっていたのに、そこが進軍中に敵に
占領された時などは、進めなくなってしまうこともあります
ただ、城が密集していたり、大河や道が近くにあれば、初期の道筋とは別の
道筋で、目的城に辿り着ける可能性があります

☆軍団解除

軍団の所属軍閥の城にいれば、軍団を解除できます
全部隊が城内に集結していなければなりません

☆戦術地図

軍団の大将の周辺の戦術マップを表示します

◆戦闘メニューについて

部隊同士の実際の戦闘です、一回の戦闘で最高5回のコマンド回数があります

兵卒の数が減るのは戦闘が終了したときです

それまでは、各能力値に変化はあっても兵卒の数そのものに変化はありません

したがって、初回で劣勢でも最後に攻勢に移すことができれば、それなりの結果がでます

画面左上にウィンドウが出て両部隊のデータを表示します、

「兵数」と「優勢」は両部隊の数値からの比率ですので注意してください

「地形」と「兵数」と「優勢」は特に重要です

☆攻撃

兵卒を主体に攻撃します

将はどちらかというと後方にいると仮定します。士気に変化があります

☆専守防衛

兵卒を主体に防衛します

統制が乱れるのを多少防げます。士気に変化があります

☆突撃

兵卒を主体に突撃します

統制が乱れますが士気が上がります

また、直接敵部隊の統制を下げるができます

多少、変化の幅があります

敵将のコマンドにより一騎打ちとなることがあります

☆敵将呼出

兵卒と共に敵将を探します

士気が上がります

敵将のコマンドにより一騎打ちとなることがあります

☆暴れ回る

ある程度の武芸が必要です

最前線にて兵卒を引っ張っていくと仮定します

「敵将呼出」より士気が上がります

敵将のコマンドにより一騎打ちとなることがあります

☆兵卒激励

ある程度の能力値が必要です

自部隊の統制・士気・疲労により影響を与えます。変化の幅があります

☆後退

劣勢な時や劣勢になりそうな時などに部隊を後退させ、戦闘を抜けられます

後退する方向を選択してください

多少、兵卒の損害を抑えられます

部隊任務は無くなってしまいます

☆計略

ある程度の能力値が必要です

敵部隊の統制・士気・疲労に悪影響を与えます。変化の幅があります

☆戦術地図

軍団メニューと同じです

☆総合情報

軍団メニューと同じです

◆ゲームのシステムについて

☆地図とその移動について

中国内（ゲーム上）を自由に行動できるようにするため、
中国地図を256×256に割り当ててます
この割ったものを「戦略地図」と読んでいます
割った一つ一つ（戦略ヘックス）を、
「平地・高地・山地・高山・海・外国・道・川・小城・大城」の地形に区別してます
一つの戦略ヘックスは現実では約12.5kmの距離があると思って下さい
この戦略ヘックス一つ一つを、それぞれの地形に合わせて色をつけ、
そのまま画面に表示したのが「地勢図」です
一つの戦略ヘックスは、さらに3×3に区分けされ、
いくつかの種類の地形があり、「戦術地図」を構成しています
とがった山や海と外国には侵入できません
両方の地図とも四方への移動が可能です
コマンドメニュー情報2の「戦略戦術」コマンドで感じをつかんでください
各武將（国内将）は平時は城にいます
ある城から別の城を移動や攻撃をしたいとき自然と道筋が必要になりますが、
この道筋はそのつど自動的に探索されます
道や川には分岐しているところがあります
この分岐点たちはある程度の間隔までは一度に探索されます
どの城からどの城までが一度に道筋を探索できるかは、
この分岐点（城も条件により含みます）によります
そして、探索された道筋をもとに行軍することになります
城から城へ行軍するときは、戦略地図上を進軍します、
これを「戦略移動」と読んでいます
この戦略移動中は確認作業だけで任意の時間を進行させることができます
目的先が遠いときや毎回手動で移動することを避けるために、戦略移動があります
敵に遭遇したり、目的城前に到着した時点で、戦術地図に拡大されます
敵と交戦したり、目的城内に入るためには、この戦術地図上で行動することになります、
これを「部隊行動」と読んでいます
大將は各部隊に部隊任務を与え行動させることになります
城から城へ、移動や攻撃をする際は、誰かを大將にして軍団を編成することになります
編成された軍団は、所属する全武將が捕らえられたりなどでいなくなれば、
消滅してしまいます
城内で「軍団解除」を行えば、その城に着いたとして軍団は解体され、
所属していた全武將は入城したことを認められます
軍団が解体された時点で、所属していた武將は軍団の所属を解除されます

☆敵味方の判断について

軍閥の友好度により決定されます
軍閥情報の情報1キーにより右ウィンドウに友好度一覧ができます
バーの長い方が友好です、赤色か、バーが見えないのは敵です
友好度はとても変化しやすく、変化の度合いも大小さまざまです
また、部隊が城に攻撃したときは、その城にいる他軍閥の部隊は敵と見なします

☆軍団について

軍団とは一つの軍閥のもとで編成される武將の集まりです
兵卒を伴っての移動や城攻めの場合は軍団を編成することになります

例、

Aが主君で、B DはAの家臣、CはBの家臣、E FはDの家臣だとします
また、全員同じ城に滞在しているとします

A → B → C

↓

→ D → E

↓

→ F

このとき、Aが出陣を決定し、家臣B Dにも部隊を統率するように命じたとします
すると、C E F以下の将たちは、それぞれの主君B Dに従うことになります

主君AにしてみればB D二人の武將に部隊長としての出陣を命じれば、

彼らの家臣たちも従軍するというわけです

直属兵はAからFまで一律1000人がいたとします

この状況での軍団構成は

大将 A 兵糧は1000人 従軍将無し（大将の家臣は部隊長扱い）

部隊長 B 兵糧は2000人 従軍将 C

部隊長 D 兵糧は3000人 従軍将 E F

また、副将は部隊長と同じ扱いですが、大将が敵に捕まったときなどに、
副将が健在なら、自動的に副将が大将になります

副将がいなければ、部隊長クラスの最高官位将が大将になります

また、Bに大将を命じた時は、Cは大将の家臣なので部隊長になれます

軍団は戦略移動モードと部隊行動モードを自由に変えることができます

軍団の部隊長クラスが捕まれば、その従軍将もすべて捕まります

軍団に部隊長クラスが従軍将として、所属することが決まった時点で、

その将は出陣中となり城には滞在していないことになります

☆軍団の実際の行動（ヘックス行軍）について

コマンドメニューやCPU君主からの命令で軍団が編成され、

一月の全武將の思考が終了した後、「ヘックス行軍」が行われます

ここで全軍団が一日の中を行動可能な時間として12時間を進行します

その一日が最高三十日まで繰り返されます

三十日になるまでに全軍団が解除されればその時点でその月は終了します

また、勢力地図の位置に、現在戦略移動している軍団を示す四角い点が、
見えることがあります、これは画面の状況に関係なく反応しています

☆行軍できる早さについて

戦略移動も部隊行動も、全ての移動の早さは同じです

☆軍団の兵糧の消費について

兵糧は軍団編成時に自動的に配給量が決まり、軍団に移されます

城の兵糧が0のときは、行動の一日目から逃亡兵がでてしまいます、

必要があれば最初に補給してください

軍団の部隊長クラスは毎日所属軍団の所有する兵糧を消費します

消費量は1000人単位で一日1石です

総兵10000人の軍団なら一日で100石消費します

☆軍団の戦略移動道筋について

軍団が戦略移動する道筋はそのつど自動的に設定されます、

移動軍団と攻城軍団は味方の城を越えて道筋の設定が可能です

退却軍団と逃亡軍団は城の所属に関係なくある程度の距離まで設定可能です

退却や逃亡中に他軍閥城の上で部隊行動に移るときは、適当に周辺に配置されます

☆城について

平時、城を守る側にとって、軍団が編成されて無くても、敵（このときは他軍閥の部隊全て）の部隊が城壁に攻撃して来た時点で、司令官が自動的に選出されます
大城などは城内（戦術マップ上）のどこに味方部隊が配置されていても、かまいません、敵部隊が攻撃してきた座標に味方部隊がいなければ、先陣がそこへ瞬時に行き防衛することになります

☆城の占領について

城は戦術マップの大きさに二種類あり、小城と大城にわかれます
大城は中心の城に味方部隊がいなく敵部隊がいれば占領されます
このとき、その城にいた捕虜は救出か再捕虜となります（自動）

☆司令官について

司令官と言う官位がある訳ではありません
ある城に軍閥君主が不在で君主の家臣が滞在しているとき、その城の指揮を司る将のことです
司令官は事あるたびにチェックされ、その城の軍閥君主の家臣中、最高官位の将が自動的に選ばれます
全城情報の情報１系キーや、コマンドメニュー時に現れる城情報ウィンドウ内の〔兵馬の権〕に、その時の司令官名を表示しています

☆兵について

兵は１００人単位で扱えます
兵には、城の予備兵、軍団未所属将の直属兵、軍団部隊長クラスの統率している兵種、など三種類あります。
城の予備兵はまず「城兵編成」ができる将（司令官）が、非軍団所属将に直属兵として配属させます
次に、なんらかの軍団が編成されるときに、構造化された家臣団の直属兵をまとめ、部隊長クラスに預けられ、部隊長の統率兵種として扱われます
直属兵は２５０００人まで、統率兵種は６５５３５００人が最大です

☆部隊について

部隊任務は部隊が戦術座標上を動くように命じるもので、必ず戦術座標ルートが存在します
大将から部隊任務を与えられた後などには、部隊メニューで「任務確認」にてルートを確認できます
「進行」を実行することにより、指定した時間分、部隊メニューがくぐるのを飛ばせます
部隊メニューが出るということは、その部隊に何らかの部隊任務があるということです
したがって、部隊任務が無いときはメニューは出ません

☆部隊の各値について

統制	低いほど混乱しています。毎日９９まで回復します 統制の無い部隊は相手の統制や士気に影響を与えにくくなります
士気	高いほど良いです。戦闘状況にて上下します 士気の無い部隊は相手の兵を直接減らすことが難しくなります
疲労	高いほど疲れています。毎日ある程度回復します
訓練	高いほど良いです
武装	高いほど良いです

☆訓練度について

訓練コマンドというのはありません、毎月一律５づつ上がっていきます
頻繁に兵卒を消耗し補充している将は訓練度が上がりにくくなります

☆従軍将について

従軍将は通常なにもできません、所属軍団や所属部隊の行動も画面で確認はできません
従軍将の家臣も従軍して来ます
部隊長に従う、家臣系列は総じて従軍将と呼びます
軍団編成前に養っていた直属兵は一時、部隊長にまとめられ、
各値も平均化されてしまいます
状況により部隊長直下の従軍将が、部隊長になることがあります
このときは、相応に兵が分配されます、各値は平均化されたままです

☆部隊の表現について

戦術画面が表示されているときに、旗で表示されます
旗には中心に部隊を統率している武将の姓名（選択）が出ます、
その周りに所属軍団の所属軍閥識別色が塗られます
戦術画面には存在する部隊が表示されますが、
同じ座標に複数の部隊が存在するときは、
通常は部隊順序が一番早い部隊が表示されます
そこに旗が無いからといって、必ずしも部隊がないとは限りません、
城内の非軍団所属武将や、戦略移動中の軍団の大将以外の部隊は表示されません

☆一騎打ちについて

一騎打ちには部隊長クラスの将のみできます
部隊の各値により多少のプラス修正があります（将名の隣の細い棒）
プレイヤー将は取り消しキーを押していれば逃げ出すこともできます
勝負がつかなくとも両部隊の各値に多少の変化があります
どちらかが勝てば相手の将兵ともども、捕虜にできます
武芸大会での一騎打ちのプラス修正値は時の運です

☆CPU将とプレイヤー将について

プレイヤー将が軍閥の君主であるときは、軍団編成指令を出さない限り、
CPU家臣は勝手に攻撃や移動軍団を編成しません
ただし、家臣が軍閥の君主であるときはその領内については別です

☆捕虜（武将）について

戦闘にて敵に捕まった場合は、その敵部隊中の捕虜となります
そのまま何もなければ、敵部隊が軍団解除された城で、
敵部隊の所属していた軍閥の捕虜となり、城内に捕らわれることとなります
敵部隊の捕虜となっても、すぐにその敵部隊を撃破し、
敵将を捕らえられれば、敵部隊中の捕虜（味方）を救うことができます
第三軍閥の捕虜の場合は新たに撃破部隊の捕虜とすることができます
CPU軍閥に捕まっている軍閥の君主は定期的に処遇が判断されます、
それまでに捕虜先の城が部隊を占領か壊滅させれば救出できます
軍閥君主以外の捕虜は定期的に釈放されます

☆捕虜（兵卒）について

一騎打ちなどで、兵卒を捕虜とすることができます
兵卒の捕虜は軍団単位にまとめて扱われます
捕虜になった兵卒の各値は皆無になってしまいます
軍団解除時か、消滅時に以後の扱いが処理されます

☆軍閥の消滅について

後継者（一族）がない軍閥は家臣の数に関係なく消滅することになります
所属城が残っていれば劉協（漢）の所属になってしまいます
家臣たちは主君を失うこととなりますが、兵卒に変化はありません

☆一族について

血縁関係だけでなく従兄弟も一族とみなしますが、
後継者の選定には血縁関係が優先されます

☆ゲームの期間について

西暦270年で、自動的にゲームオーバーとなります

☆劉協（漢の皇帝）について

劉協は特別です。劉協は270年まで決して死亡することはありません

劉協軍閥が消滅することはありません

CPUが劉協を担当しているときは他の軍閥とは違い、家臣に対しての指令はできません

劉協は捕らえられても必ず釈放となります

☆金銀と城の兵糧について、

将の金銀（私財）はそれなりの官位があれば定期的に無条件で支給されます

城の金銀（公金）や兵糧は定期的に徴収されますが、人口以上溜めても切り捨てられます

☆官位について

官位の種類と高さは別紙の「官位一覧表」を参照してください

また、丞相・大將軍・大都督は特別職です

軍閥君主の家臣であるときには、

通常の官位では一つの城の司令官になることはあっても、

同時に他の城へ勝手に指令はできません、特別職なら、

同軍閥の他の城の司令官が自分より官位が低いときに、軍事指令が出せます

CPU主君から官位が与えられる序列は、「功績・忠誠・信頼」の高さで決まります

また、前將軍と後將軍では人間の感覚では大差ありませんが、

司令官を選出する際には確実に序列ができます

官位の高さは一覧表に準じます

また、在野の士が立ち上がるときは、その将の性格により適当に官位が付きます

☆家臣図について

プレイヤーの家臣どうしを、自在に構造化できますが、

このときは、主君を変えるだけで功績や忠誠などはそのまま移行します

軍団を編成するのと違い、確実に主君を変えさせることになります

主従関係の操作は、誰（元将）に与えるかを決めてから、

誰（行く将）を与えるかを決めます

同じ元将に一度に複数将与えるときは、元将を決めたあととは、

与えたい将の所で「複数選択系キー」を押していけば済みます

☆外国将について

外国将は最初は外国にいることになっていて、

コマンドメニューも専用の小さなものとなっております、

中国侵攻した時点で、扱いが中国将に変更します

また、外国の大王以外で成人している将は、

大王が出陣すると自動的に大王を主君として共に攻め入ることになります

一度出陣すると外国には戻れません

セーブやゲームの終了なども直接できませんが、月の最初に「シフト系キー」を押して、

「情報閲覧コマンド」を実行してください

☆年齢について

年齢による寿命はあっても、年齢による各値の変化はありません

☆死亡について

軍閥君主の場合は、後継者の自動選定で軍閥を引き継ぐこともあります、

一般将の場合は、その全直下家臣たちは主君と官位を失うことになります

☆画面右下の文字や、白地の数字・黄地の数字について

「NEW」 月の始まり
「CPU」 CPU軍閥が思考中
ヘックス行軍システム実行中は、白地が日付、黄地が時間
「END」 ヘックス行軍が終わり月の終了処理（イベントチェック等）中

☆武将情報ウィンドウについて

A～M Aに近いほど能力が高いです
1～4 1に近いほど能力が高いです
知識 学問
知恵 応用力
武略 戦略・戦術的采配能力
統率 部隊統率力
武芸 格闘能力
魅力 外見・評判的魅力
知名 知名度
戦場 戦闘経験値
信頼 現主君からの信頼度
功績 現主君に対する功績値
忠誠 現主君に対する忠誠値

ウィンドウ下方の太文字（性格・特徴を表しています）

色の意味	青→長所（大）	水→長所（小）	赤→短所
義	信義を重んじるか	（恩に報いるなど）	
仁	仁徳を備えているか	（徳をもって接するかなど）	
志	大志を抱いているか	（立身出世・野望など）	
偉	偉大さ	（人物の大きさ・度量・器量など）	
決	決断力	（迷いが無い・意志が強いなど）	
協	協調性	（控えめ・おとなしいなど）	
忍	忍耐力	（耐え忍び機を待てるかなど）	
静	冷静さ	（的確な判断力など）	
胆	胆力	（死を恐れない・猪突猛進）	
厳	厳正	（公正など）	
正	正義心	（悪を憎むなど）	
冷	冷酷さ	（己の為なら何でもするなど）	
怖	怖さ	（恐れさせて接するかなど）	
堅	堅実さ	（無理な行動はしないなど）	
小	小人であるか	（猜疑心・虚栄心が強いなど）	
弱	優柔不断	（迷いやすい・意志が弱いなど）	
我	我が強い	（でしゃばり・己の思うがまま行動するかなど）	
誇	誇り高さ	（自尊心・相手を過小評価するなど）	
血	血気	（短気など）	
臆	臆病	（戦場で逃げ出すなど）	
偽	不正	（金に目がくらむなど）	
邪	邪心	（盗賊経験・極悪三昧など）	

※弁舌・天文・水軍心得・騎馬心得などは、現在のところ使用されておりません

☆フェイス（武将の顔グラフィック）について

武将にフェイスを登録するには、「武将表」系のウィンドウ時ならいつでも可能です、
カーソルを登録したい将にあわせて「シフト系キー」：「補助系キー」を押すと、
フェイス登録用のメニューが現れます

一つのフェイスを複数の将で共用することも可能です

※登録した時点ではメモリー内に記憶されているだけです、必要ならセーブして下さい

☆フェイスエディターについて

フェイスの番号は0001～9955まで用意されており、0001～5500までが、
ユーザー領域でセーブ可能です、5501以降はシステム領域でセーブ不可能です
一つのフェイスファイルは55枚のフェイスによって編成されています

格納番号	所属ファイル名
0001～0055	(S3FA0055. DAT)
0056～0110	(S3FA0110. DAT)
0111～0165	(S3FA0165. DAT)

5501～5555	(S3FA5555. DAT)
5556～5610	(S3FA5610. DAT)
5611～5665	(S3FA5665. DAT)

このようにフェイスの絶対番号で所属ファイルが決定されます

このため、セーブ時の番号は0001から、または55の倍数に1を足した数から、

順に詰めて管理するとディスクの使用効率を高められます

フェイスファイルの形式は、TOWN S版と98・286版で完全互換です、

どちらで作成・編集してもファイル内容は同じです

☆参考文献

三国志（1～60）	横山光輝	潮出版社
三国志事典	横山光輝	潮出版社
三国志おもしろゼミナール	横山光輝	潮出版社
歴史群像シリーズ17 三国志（上）		学研
歴史群像シリーズ18 三国志（下）		学研
三国志（Ⅰ）	今鷹 真／井波律子	訳 筑摩書房
三国志（Ⅱ）	今鷹 真／小南一郎／井波律子	訳 筑摩書房
三国志（Ⅲ）	小南一郎	訳 筑摩書房
三国志人物事典	渡辺精一	講談社
三国志（Ⅳ）	守屋 洋／竹内良雄	訳 徳間書店
三国志（別巻）	太石智良／竹内良雄	訳 徳間書店
漢語林	鎌田 正／米山寅太郎	大修館書店

★注意事項

※本ソフトウェアの運用結果について、弊社は一切の責務を負いません。

※ソフトウェアの仕様は予告なく変更することがあります。

天水ソフトウェア
〒320 栃木県宇都宮市富士見が丘3丁目23番10号
TEL 0286-24-9654
FAX 0286-27-7724

私説三国志 マニュアル
1993.10.18版 Copyright (C) 1993 TENSUI SOFTWARE LTD

T E N S U I S O F T W A R E

〒320 栃木県宇都宮市
富士見が丘3丁目23番10号

T E L 0 2 8 6 - 2 4 - 9 6 5 4
F A X 0 2 8 6 - 2 7 - 7 7 2 4

©Copyright 1993 TENSUI SOFTWARE LTD